



## BAB II

### TINJAUAN ANAK, PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD), DAN PENDEKATAN “BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME” (BCCT)

#### 2.1 Tinjauan Anak

##### 2.1.1 Pengertian Anak

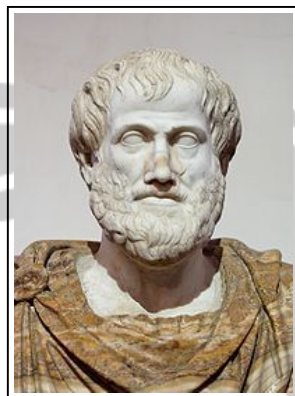
Menurut Pasal 1 Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

##### 2.1.2 Teori Perkembangan Anak

Dalam ilmu jiwa perkembangan, dikenal beberapa pembagian masa hidup anak yang disebut sebagai fase atau perkembangan. Fase perkembangan ini mempunyai ciri-ciri yang relatif sama, berupa kesatuan-kesatuan peristiwa yang bulat.

Perkembangan anak menurut beberapa ahli:

##### 1. Perkembangan menurut Aristoteles



Aristoteles (384-322 SM) membagi masa perkembangan selama 21 tahun dalam 3 septenia (3 periode kali 7 tahun), yang dibatasi oleh 2 gejala alamiah yang penting, yaitu:

- a. Pergantian gigi
- b. Munculnya gejala-gejala pubertas

Gambar 2.1 Aristoteles

Sumber :

<http://id.wikipedia.org>



Hal ini didasarkan pada paralelitas perkembangan jasmaniah dengan perkembangan jiwa anak. Pembagian tersebut meliputi:

- 0-7 tahun : masa anak kecil, masa bermain.
- 7-14 tahun : masa anak-anak, masa belajar, atau masa sekolah rendah.
- 14-21 tahun : masa remaja atau pubertas, masa peralihan dari anak menjadi orang dewasa.

## 2. Perkembangan menurut Charlotte Buhler



Charlotte Buhler membagi masa perkembangan sebagai berikut:

### a. Fase pertama, 0-1 tahun

Merupakan masa menghayati obyek-obyek di luar diri sendiri dan saat melatih fungsi-fungsi, terutama fungsi motorik, yaitu fungsi yang berkaitan dengan gerakan-gerakan dari badan dan anggota badan.

Gambar 2.2 Charlotte Buhler  
Sumber :  
<http://www.webster.edu>

### b. Fase ke dua, 2-4 tahun

Merupakan masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendiri, disertai penghayatan subyektif. Anak tidak mengenal dunia luar berdasarkan pengamatan obyektif, melainkan memindahkan keadaan batinnya pada benda-benda di luar dirinya. Fase ini disebut juga sebagai fase bermain, dengan subyektifitas yang sangat menonjol.

### c. Fase ke tiga, 5-8 tahun

Merupakan masa sosialisasi anak. Anak mulai memasuki masyarakat luas, misalnya taman kanak-kanak, pergaulan dengan teman-teman sepermainan, dan sekolah rendah. Anak juga mulai belajar mengenal sekitar secara obyektif serta mulai belajar mengenal arti prestasi pekerjaan dan tugas-tugas kewajiban.



d. Fase ke empat, 9-11 tahun

Merupakan masa sekolah rendah. Pada periode ini anak mencapai obyektivitas tertinggi. Periode ini juga merupakan masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi.

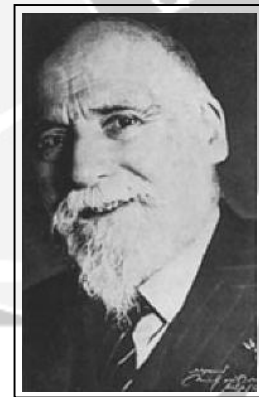
e. Fase ke lima, 14-19 tahun

Merupakan masa tercapainya sintese antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia obyektif. Pada masa ini subyektivitas anak dilakukan secara sadar.

3. Perkembangan menurut Kohnstamm

Kohnstamm dalam bukunya "*Persoonlijkheid in Wording*" (Kepribadian yang tengah berkembang) membagi masa perkembangan sebagai berikut:

- a. Masa bayi atau masa vital
- b. Masa anak kecil atau masa estetis
- c. Masa anak sekolah atau masa intelektual
- d. Masa pubertas dan adolesensi atau masa sosial
- e. Manusia yang sudah matang



Gambar 2.3 Kohnstamm

Sumber :

<http://www.kohnstammnetwerk.nl>

Menurut Kohnstamm, manusia itu selalu dalam proses pembentukan dan perkembangan, selalu "menjadi" dan tidak akan kunjung selesai terbentuk. Pengertian pribadi, menurut Kohnstamm, mengandung sifat-sifat normatif, artinya mengandung persyaratan dan cita-cita atau harapan tertentu.

4. Perkembangan menurut Oswald Kroh

Oswald Kroh membagi masa perkembangan dalam 3 fase, berdasarkan batas-batas yang tegas, dan ditandai oleh 2 masa "*Trozalter*" atau masa menentang.



Pembagian masa perkembangan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Dari lahir sampai masa menentang pertama, 0-4 tahun. Disebut juga sebagai masa kanak-kanak pertama.
- b. Dari masa menentang pertama sampai pada masa menentang kedua, 4-14 tahun. Disebut juga sebagai masa keserasian atau masa bersekolah.
- c. Masa menentang kedua sampai akhir masa muda, 14-19 tahun. Disebut juga sebagai masa kematangan. Batas fase ini adalah akhir masa remaja.

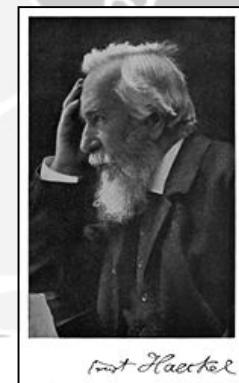
5. Perkembangan menurut Hackel

Hackel mengemukakan Hukum Bio-genetis (disebut juga sebagai Teori Rekapitulasi) sebagai berikut:

“*Ontogenese* itu adalah rekapitulasi dari *phylogenese*.” Artinya, perkembangan individu itu merupakan ulangan ringkas dari perkembangan jenis manusia.

Menurut teori ini, masa perkembangan anak dibagi menjadi 4 periode, yaitu:

- a. Masa perampokan/penggarongan dan masa perburuan, sampai kira-kira usia 8 tahun
- b. Masa penggembalaan, 8-10 tahun
- c. Masa pertanian, 11-12 tahun
- d. Masa perdagangan, 13-14 tahun



Gambar 2.4 Hackel  
Sumber :

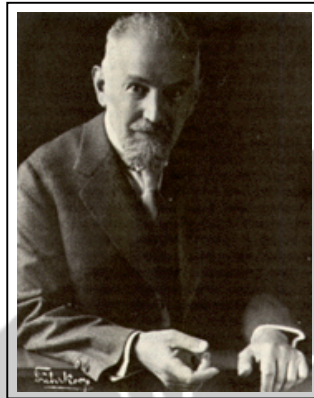
<http://id.wikipedia.org>

Teori Rekapitulasi ini ada pula yang menyebutnya sebagai Teori Persamaan, karena masa perkembangan anak tersebut mirip dengan perjalanan historis manusia (Claparede dari Swiss).

6. Perkembangan menurut William Stern

William Stern menyebutkan Hukum Bio-genetis dari Hackel sebagai paralel-paralel genetis, sebab tidak setiap perkembangan psikis anak merupakan ulangan tepat dari pengalaman historis manusia, akan tetapi memang ada banyak paralelitas atau persamaannya.

Proses pendidikan diri sendiri atau proses *Bildung* seorang anak dimulai ketika ia dianggap sudah bisa mandiri dan menjadi manusia



Gambar 2.5 William Stern  
Sumber :  
<http://www.indiana.edu>

yang dicita-citakan menurut pola angan-angannya, yaitu seorang manusia baik atau buruk menurut kriteria normatif sendiri. Untuk itu diperlukan pengembangan kemampuan:

- a. mengontrol diri sendiri.
- b. kepatuhan pada disiplin yang kokoh.
- c. kejujuran dan keberanian untuk melakukan introspeksi atau mawas diri.

#### 7. Perkembangan menurut Johan Amos Comenius



Gambar 2.6 Johan Amos Comenius  
Sumber :  
<http://en.wikipedia.org>

Johan Amos Comenius (1592-1671) dalam bukunya "*Didactica Magna*" membagi periode perkembangan sebagai berikut:

- a. 0-6 tahun, merupakan periode sekolah ibu.
- b. 6-12 tahun, merupakan periode sekolah bahasa ibu.
- c. 12-18 tahun, merupakan periode sekolah latin.
- d. 18-24 tahun, merupakan periode universitas.

Comenius lebih menitikberatkan aspek pengajaran dari proses pendidikan dan pengajaran anak.

### 2.1.3 Prinsip Perkembangan Anak

Beberapa prinsip dalam perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya.





2. Anak belajar terus-menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep, hingga mampu membuat sesuatu yang berharga.
3. Anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa, maupun dengan teman sebaya.
4. Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak.
5. Perkembangan dan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu.
6. Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan dari diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

#### **2.1.4 Perkembangan Karakter Anak**

Perkembangan karakter pada anak dapat dilihat dari 3 aspek perkembangan, yaitu perkembangan kognitif, perkembangan afektif, dan perkembangan psikomotor.

##### **1. Perkembangan Kognitif**

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne dalam Jamaris, 2006).

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam 4 periode, yaitu:

- a. Usia 0-2 tahun, disebut sebagai periode kepandaian sensori-motorik (sensorimotorik).

Periode ini terbagi atas 6 tahapan, yaitu:

- Tahap 1. (lahir-1 bulan) penggunaan refleks-refleks
- Tahap 2. (1-4 bulan) reaksi-reaksi sirkuler primer
- Tahap 3. (4-10 bulan) reaksi-reaksi sirkuler sekunder
- Tahap 4. (10-12 bulan) koordinasi skema-skema sekunder
- Tahap 5. (12-18 bulan) reaksi-reaksi sirkuler tersier
- Tahap 6. (18 bulan-2 tahun) permulaan berpikir



- b. Usia 2-7 tahun, disebut sebagai periode pikiran operasional (praoperasional konkret).
  - c. Usia 7-11 tahun, disebut sebagai periode operasi-operasi berpikir konkret (operasional konkret).
  - d. Usia 11 tahun, sampai dewasa disebut sebagai periode operasi berpikir formal (operasional formal).
2. Perkembangan Afektif
- Afektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berkenaan dengan rasa takut atau cinta; mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi; mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan (tentang tata bahasa atau makna).
3. Perkembangan Psikomotor
- Psikomotor secara harfiah berarti sesuatu yang berkenaan dengan gerak fisik yang berkaitan dengan proses mental (Kamus Besar Bahasa Indonesia).
- Tahapan perkembangan motorik:
- a. Tahap gerakan refleks (0-1 tahun)
  - b. Tahap gerakan permulaan (lahir-2 tahun)
  - c. Tahap gerakan dasar (2-7 tahun)
  - d. Tahap gerakan keahlian (7-14 tahun)

#### **2.1.5 Tahap Perkembangan Anak**

Dalam buku *“Child Development 0–8 A Journey through the Early Years”* (2008), Maria Robinson menjabarkan tahap-tahap perkembangan anak usia 0-8 tahun. Berikut ini adalah tahap perkembangan anak yang termasuk dalam kriteria anak usia dini (2-6 tahun):



Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Anak

USIA	KARAKTER		
24-36/42 bulan	Mencari persetujuan dari orang tua dan selalu mengidolakan mereka, namun sekaligus juga “menantang” mereka. Perlu dorongan untuk membantu anak agar mau mendengarkan di saat mereka sibuk melakukan hal lainnya.	Otak terus mengalami perkembangan dengan makin cepatnya pertumbuhan sinapsis. Pengorganisasian kemampuan berbahasa juga sedang terjadi. Misal, anak melihat suatu gambar dan dapat menghubungkan label yang orang tua/perawat berikan terhadap gambar tersebut secara bersamaan.	Mampu memberi respon kepada permintaan sederhana dan kemudian secara bertahap dapat memberikan respon atas permintaan yang lebih sulit dan mengingat hingga dua konsep secara bersamaan. Misal, bawakan kepadaku bola bulat yang berwarna biru itu.
	Sadar terhadap jenis kelamin.	Makin ingin tahu mengenai suatu kata tertentu.	Makin memahami keinginan dan suasana hati orang lain, walaupun belum konstan. Mulai menyadari bahwa keinginannya tidak secara otomatis dapat segera dipenuhi.
	Menguji batas-batas. Mulai memahami bahwa suatu tindakan dapat menimbulkan akibat tersendiri.	Akan “bercerita” tentang dan selama aktifitas menggambar/melukis yang dilakukan.	Sedang berada dalam proses berlatih mengendalikan keinginan untuk buang air dan menggunakan toilet ( <i>toilet training</i> ).
	<i>Fine motor movement</i> menjadi makin berkembang.	Makin percaya diri dan bervariasi di dalam melakukan <i>gross motor movement</i> , misal berjalan dengan tangan menempel di dinding dan dapat berlari. Sudah dapat bangkit dari lantai tanpa menggunakan tangan.	<i>Pretend play</i> secara bertahap berkembang menjadi <i>fantasy/role play</i> .
	<i>Emergence of drawing such as ‘tadpole’ figures</i>	Mulai memahami waktu seperti sekarang, esok, kemarin, serta jalannya waktu.	Kosakata makin meningkat dengan banyak berbicara sendiri dan berkomentar tentang apa yang sedang dilakukan – juga mulai mengakui dan meniru melodi populer maupun sajak anak-anak ( <i>nursery rhyme</i> ).





Lanjutan

	Pada akhir periode ini, sudah mulai memahami konsep “aku” dan “milikku”, namun masih mengalami kesulitan di dalam memahami konsep berbagi.	Pada umur 3 tahun, mungkin sudah lebih mudah untuk berpisah dari orang tua dan juga dapat mengekspresikan serangkaian emosi.	Masih mengalami kesulitan di dalam mengungkapkan perasaan ke dalam bentuk kata-kata dan perlu bantuan dari orang dewasa.
36/42 bulan-5 tahun	Pada umur 5 tahun, sudah mulai dapat bergiliran dan berbagi, namun masih belum stabil. Kemampuan untuk “hadir” menjadi makin fleksibel ketika anak mulai dapat (antara umur 4-5 tahun) mendengarkan sambil melakukan aktifitasnya.	Makin memahami pikiran dan keyakinan orang lain – lahirnya “ <i>theory of mind</i> ”. Mulai mampu mengekspresikan perasaan dengan lebih mudah dan mampu melihat dirinya sebagai sosok yang memiliki tubuh, pikiran, dan persamaan.	Dapat menulis huruf sejak umur 4 tahun namun seringkali ditulis secara acak dan tidak beraturan di atas kertas.
	Komunikasi verbal makin rumit dengan penggunaan struktur tata bahasa yang lebih baik. Sekitar umur 4 tahun, masih ada yang harus mengulang kata, berbicara tergegap, ataupun berbicara celat.	Pembelajaran berbasis permainan ( <i>play-based learning</i> ) merupakan metode yang paling tepat untuk semua aspek perkembangan pada rentang usia ini.	Menggapai dan memegang sudah mirip seperti orang dewasa. Sekitar umur 5 tahun, mampu menggunakan gunting untuk memotong arah lurus.
	Pada umur 5 tahun, <i>gross motor development</i> makin kompleks, dimana anak sudah mampu belajar berenang, memanjat, melompat, menendang dan menangkap bola secara sengaja, mengendarai sepeda tanpa penyeimbang, melempar dan menangkap, dan sebagainya dengan kehendak sadar namun dengan kemampuan tak sadar.	Otak terus berkembang – imajinasi makin kaya dan menggerakkan banyak permainan.	Makin mandiri, namun tetap memerlukan dukungan orang tua.
	Menjadi lebih serius dan dapat dipercayai.	Menggunakan bahasa untuk mengekspresikan perasaan – dapat juga menyanyikan lagu secara utuh namun dengan nada yang belum stabil.	Memperlihatkan rasa bersalah apabila berperilaku yang tidak tepat.
	Perlu jam tidur yang lama (11-13 jam).	Ingin berhasil dan menjadi yang “terbaik”	Pada umur 5 tahun, dapat menggambar



Lanjutan

			orang dengan kepala, badan, kaki, dan tangan.
	Pada umur 5 tahun, mulai dapat menyampaikan cerita yang panjang – dengan permulaan, pertengahan, dan akhir cerita.	Pada umur 5 tahun, sudah dapat berganti pakaian dengan bantuan minimal.	Pertumbuhan otak pada bagian <i>frontal region</i> antara umur 3-6 tahun.
5-8 tahun	Akan memaksakan aturan dan dapat kritis pada diri dan orang lain. Secara bertahap, anak dapat makin serius dan anak umur 8 tahun seringkali sangat menuntut dirinya dan biasanya terlalu percaya diri pada hal yang dapat mereka lakukan.	Pada umur 7 tahun, anak dapat mengikuti cara untuk membuat lingkaran penuh secara visual.	Tulang pergelangan tangan sudah berkembang baik pada anak berumur 6 tahun, sehingga menjadikannya mampu memiliki kontrol yang lebih baik di dalam menulis.
	Anak umur 7 tahun akan mencari persetujuan dari kawan sebaya maupun orang dewasa; ia dapat memiliki persahabatan yang kuat, walaupun terkadang juga "musuh".	Dengan berusia lebih dari 5 tahun, anak dapat selalu menyanyi suatu lagu secara utuh dan dengan kunci yang sama.	Sejak berumur 5 tahun, anak dapat memahami konsep waktu dengan lebih baik. Dapat memahami hari-hari dalam satu minggu. Pada umur 8 tahun, seringkali dapat mengatakan waktu hingga ke perempat jam.
	Umumnya bersifat kooperatif. Anak makin menyukai <i>game</i> beregu dengan aturan tertentu, walaupun seringkali lebih mengutamakan dengan sesama jenis kelamin. Pada umur 8 tahun, anak dapat menikmati waktu secara sendirian maupun bersama teman-temannya, namun tekanan dari kawan-kawan sebaya juga menjadi hal yang penting. Menjadi anggota suatu kelompok juga dianggap penting.	Kebutuhan tidur sekitar 9-11 jam.	Pada umur 7 tahun, kemampuan untuk memegang pensil, sikat, dan sebagainya sudah berkembang baik. Anak sudah lebih pandai di dalam menggunakan gunting dan dapat menggunting bentuk-bentuk tertentu dengan lebih mudah.



Lanjutan

	<p>Disekitar umur 5 tahun, sudah dapat memahami adanya kategori-kategori tertentu dengan baik.</p>	<p>Pada umur 5 tahun, sudah dapat membedakan antara khayalan dan realita. Namun hal ini menjadi terganggu disaat anak mengalami stres dan ketakutan-ketakutan baru mungkin akan timbul karena khayalannya, misal karena gelap. Pada umur 8 tahun, rasa takut sudah mulai berubah menjadi kecemasan maupun kekhawatiran.</p>	<p><i>Play-based learning</i> masih merupakan metode yang paling tepat, meskipun kebanyakan anak sudah siap untuk mengikuti pembelajaran “formal” pada umur sekitar 7 tahun (terutama anak lelaki – anak perempuan mungkin sudah siap lebih dini).</p>
	<p><i>Fine motor skill</i> semakin baik dan dapat melakukan keahlian yang lebih kompleks, misal mengikat sepatu.</p>	<p>Pada umur 6 tahun, anak sudah dapat membedakan antara kiri dan kanan. Pada umur 7 tahun, kemampuannya sudah lebih meningkat dengan mampu memahami lawan kata seperti pendek-panjang, tajam-tumpul, dan sebagainya.</p>	<p>Perhatian anak masih terbatas. Namun pada umur 8 tahun, anak sudah dapat memperlihatkan konsentrasi yang baik, dan sudah berpikir logis dan cermat.</p>
	<p>Mulai umur 6 tahun, sudah mulai dapat memahami perbedaan pendapat, tetapi masih melihat dunia secara “hitam dan putih”.</p>	<p>Kemampuan untuk mengendalikan perasaan marah dan iri secara bertahap makin baik, walaupun pada usia sekitar 5 tahun, anak masih mengekspresikannya secara fisik.</p>	<p>Pada sekitar umur 6 tahun, anak masih ada yang menulis huruf atau kata secara terbalik-balik karena kemampuan persepsi anak masih belum berkembang dengan baik. Pada umur 8 tahun umumnya anak sudah bisa menggunakan huruf dengan baik.</p>
	<p>Anak masih sukar menghadapi kritik dan kegagalan, dan membutuhkan dukungan sensitif dari orang dewasa untuk membantu anak di dalam menghadapi perasaan tersebut.</p>	<p>Anak mudah kelelahan, membuang waktu (<i>dawdle</i>), dan melamun.</p>	<p>Kebutuhan untuk memenangkan sesuatu, misal pada permainan kartu, menjadi kurang ditekankan lagi. Sejak umur 7 tahun, anak mulai menyukai <i>project</i>, <i>collecting</i>, dan <i>game</i> lain yang lebih sulit. Anak dapat menjadi lebih protektif terhadap hal-hal yang dimilikinya.</p>



Lanjutan

	Dari sekitar umur 6 tahun, anak mampu membaca dengan memahami kosakata dan kalimat dengan tepat. Beberapa anak mampu melakukannya lebih awal, walaupun yang lain terlambat memiliki kemampuan tersebut.	Dapat menendang bola ataupun menulis dengan menggunakan kaki atau tangan yang lebih tepat (kiri atau kanan). Beberapa anak dapat lebih awal melakukannya, namun kebanyakan lebih percaya diri melakukan hal tersebut pada sekitar usia 6 tahun.	
--	---	---	--

Sumber : Maria Robinson, 2008

## 2.2 Tinjauan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

### 2.2.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

#### a. Pengertian PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Pasal 1 ayat 14 UU Sisdiknas 2003 didefinisikan sebagai “Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

#### b. Prinsip PAUD

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu.
2. Kegiatan belajar selalu dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya.



3. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi.
4. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain.
5. Mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.
6. Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.
8. Rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan. Setiap kegiatan anak sesungguhnya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan/ kecerdasannya. Tugas guru/kader/pamong adalah memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

### c. Jenis-Jenis Kegiatan PAUD

Jenis-jenis kegiatan PAUD dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Jenis-jenis Kegiatan PAUD

	TK/TK ISLAM (RA)	KELOMPOK BERMAIN	TAMAN PENITIPAN ANAK	POSYANDU	BINA KELUARGA BALITA (BKB)
<b>Usia</b>	4-6 tahun	2-6 tahun	3 bulan-6 tahun	0-6 tahun	0-5 tahun
<b>Target</b>	Anak	Anak	Anak	Anak dan Ibu	Ibu
<b>Fokus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidikan Anak Usia Dini</li> <li>- Perkembangan anak dan kesiapan bersekolah</li> <li>- Ajaran agama di RA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidikan pada dasarnya bermain-main</li> <li>- Perkembangan emosi dan mental</li> </ul>	Pelayanan perawatan untuk anak-anak yang orangtuanya bekerja, digabung dengan komponen perkembangan emosi dan mental	Pelayanan kesehatan untuk ibu dan anak, digabung dengan pendidikan orangtua	Pendidikan orangtua; kegiatan untuk anak juga ditawarkan selama pertemuan





Lanjutan

<b>Waktu Kegiatan</b>	2 jam setiap hari	2 jam, min. 3 kali seminggu	8-10 jam setiap hari	2 jam, 2 kali sebulan	2 jam, 2 kali sebulan
<b>Jumlah Lembaga (tahun)</b>	TK 47.746 (2002) RA 11.560 (2002)	1.256 (2002)	1.789 (2002)	245.758 Posyandu banyak insentif	244.567 Kelompok BKB dengan 125 ibu-ibu per kelompok (2000)
<b>Jumlah Anak yang Terdaftar (tahun)</b>	TK 1.749.722 (2002) RA 378.094 (2002)	36.649 (2002)	15.308 (2002)	60-70% tingkat rata-rata yang hadir oleh ibu-ibu	21% tingkat rata-rata yang hadir oleh ibu-ibu (2000). Jumlah anak-anak yang diperkirakan dicapai 2.256.204
<b>Persyaratan Kualifikasi Guru</b>	2 tahun di akademi	SLTA dengan <i>training</i> khusus, termasuk magang	SLTA dengan <i>training</i> khusus, termasuk magang	SMP dengan pelatihan khusus, termasuk magang	SMP dengan pelatihan berhubungan dengan kerja, termasuk magang
<b>Agan Pemerintah</b>	Depdiknas Departemen Agama Supervisi dan Monitoring RA	Departemen Sosial Departemen Pendidikan Nasional Kurikulum	Departemen Sosial, komponen supervisi Departemen Diknas garis-garis besar perkembangan	Departemen Kesehatan, bantuan teknis, supervisi Menteri Dalam Negeri memberi inisiatif pelayanan dalam kerjasama dengan kesejahteraan keluarga gerakan pemberdaya	Kementerian Pemberdayaan Perempuan BKKBN

Sumber : <http://marthachristianti.wordpress.com>

## 2.2.2 Bermain (*Play*)

### a. Definisi Bermain

Bermain seringkali didefinisikan sebagai suatu aktifitas yang dilakukan untuk kepentingan pelakunya sendiri dan dicirikan dengan lebih mengutamakan cara/proses permainan dibandingkan dengan tujuan akhirnya. Hal inilah yang membedakan bermain dengan eksplorasi (dimana hal tersebut akan mengarah menjadi bermain di saat anak mulai menjadi terbiasa dengan mainan atau lingkungan baru), dengan kerja (yang mempunyai tujuan akhir yang jelas), dan



dengan berkelahi. Karakter bermain yang lain adalah adanya fleksibilitas (dimana objek dapat diletakkan dalam kombinasi yang baru, peran yang dilakukan dengan cara yang baru), perasaan positif (anak seringkali tersenyum dan tertawa di dalam bermain sebagai tanda bahwa mereka menikmatinya), dan keberpura-puraan (menggunakan obyek dan bertindak dengan cara yang tidak biasa).

#### **b. Tipe Utama Bermain**

Jenis bermain yang umumnya diakui adalah *object play*, *pretend play* dan *sociodramatic play*, dan *physical activity play* (*exercise play*; *rough-and-tumble play*). *Object play* dan *physical activity play* juga dapat ditemukan di spesies mamalia lainnya. *Pretend play* dan *sociodramatic play* hanya terlihat pada manusia, walaupun primata *great ape* (misal gorila, orang utan, dan simpanse) juga ada yang melakukan *pretend play* dengan bentuk yang paling mendasar.

##### **1) Object Play**

Aktifitas ini sudah dimulai sejak masa kanak-kanak awal (*infancy*) dan akan membantu anak di dalam mengembangkan keahlian pemecahan masalah secara kreatif. Jerome Bruner dan Kathy Silva melaporkan bahwa anak-anak yang memiliki pengalaman bermain dengan obyek dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Namun penelitian berikutnya menyatakan bahwa pemberian instruksi seringkali sama efektifnya (Johnson, Christie & Yawkie, 1999).

Manfaat dari *object play* perlu diseimbangkan dengan pemberian instruksi, dengan mempertimbangkan umur anak, sifat tugas, dan kekhususan dari pembelajaran yang diharapkan – apakah untuk menumbuhkan keahlian yang bersifat khusus ataukah hanya untuk menimbulkan perilaku kreatif dan rasa ingin tahu.

##### **2) Pretend Play**

Perilaku bermain ini berkembang pada anak sejak berumur sekitar 15 bulan, dengan perbuatan yang sederhana (misal,



berpura-pura tidur) hingga berkembang menjadi aliran cerita yang lebih panjang dan bermain peran (*role play*). Mulanya *pretend play* akan dilakukan dengan orang tua ataupun saudara kandung yang lebih tua. Namun pada usia 3 hingga 4 tahun, *pretend play* akan dilakukan dengan teman sebaya. *Pretend play* biasanya dilakukan dengan meniru aktifitas orang dewasa. Leslie (1987) berpendapat bahwa *pretend play* merupakan indikator awal dari *theory of mind abilities*.

### 3) *Sociodramatic Play*

Jenis bermain ini biasa dilakukan oleh anak sejak berumur sekitar 3 tahun. *Sociodramatic play* biasa didefinisikan sebagai bermain sosial (*social play*) dengan orang lain, pengambilan peran yang berkelanjutan (*sustained role taking*), dan tema yang naratif (*narrative line*). Jenis ini dapat pula menjadi cukup kompleks, yang melibatkan pemahaman terhadap peran dan tujuan orang lain, konstruksi bahasa yang rumit, dan pengembangan tema cerita layaknya novel (atau kurang dari itu).

Smilansky (1968) berpendapat bahwa *sociodramatic play* dapat membantu pengembangan berbahasa, pengembangan kognitif, kreatifitas, dan pengambilan peran. Ia juga mengklaim bahwa *pretend play* dan *sociodramatic play* kurang sering dan kurang kompleks dilakukan pada anak-anak dengan kehidupan sosial ekonomi di bawah standard (*disadvantaged children*). Hal ini menyebabkan dirinya dan beberapa pihak lain untuk mengembangkan *play tutoring* (intervensi oleh orang dewasa) untuk meningkatkan level permainan ini, dimana orang dewasa akan menyediakan alat-alat (*prop*), kunjungan (*visit*), dan lain-lainnya yang sesuai, dan mendorong terjadinya *sociodramatic play* oleh anak di *nursery* dan taman kanak-kanak, hingga mereka pada akhirnya dapat lebih meneruskan permainan ini secara mandiri.

Beberapa studi eksperimental telah dilakukan untuk menguji pendapat Smilansky, dan memperlihatkan bahwa



secara umum, anak-anak yang memperoleh *play tutoring* mengalami perbaikan dalam ukuran kognisi, bahasa, dan kreatifitas. Meskipun demikian, adapula kritik yang timbul dengan menunjukkan adanya kecacatan penelitian yang diakibatkan oleh interpretasi hasil yang bersifat selektif, efek dari bias eksperimental, dan penggunaan kelompok kendali (*control group*) yang tidak sesuai. Studi lanjutan telah mempertimbangkan kritikan tersebut, termasuk dengan menyeimbangkan antara *play tutoring* dan *skill tutoring*. Namun umumnya anak menganggap *play tutoring* lebih menyenangkan dan lebih bersifat sosial pada tahun-tahun pra sekolah, sehingga cukup ada alasan yang kuat untuk memasukkannya ke dalam kurikulum *nursery*.

Adapun jenis *pretend play* yang seringkali tidak dianjurkan di *nursery* adalah *war play*, yakni *pretend play* dengan menggunakan senapan mainan ataupun tokoh aksi militer. Banyak yang percaya bahwa jenis bermain ini dapat mendorong perilaku agresi yang nyata, meskipun ada juga yang tidak sepakat dengan hal ini.

#### 4) *Exercise Play*

Jenis bermain ini makin meningkat frekuensinya sejak dari usia *toddler* hingga pra sekolah, memuncak pada permulaan usia sekolah dasar, dan kemudian menurun. Anak-anak yang lebih muda akan lebih memerlukan kesempatan untuk bermain latihan fisik dibandingkan anak-anak yang lebih tua, dan akan lebih mudah gelisah setelah berdiam diri sekian waktu, dan akan berlarian disaat mereka dilepaskan. Anak lelaki akan lebih menyukai jenis bermain ini dibandingkan anak perempuan.

Ada hipotesis yang mendukung latihan otot anak untuk meningkatkan kekuatan dan ketahanan tubuhnya serta memperbaiki efektifitas Bergeraknya. Adapula hipotesis (yakni, *cognitive immaturity hypothesis*) yang mengatakan bahwa *exercise play* akan mendorong anak-anak yang lebih muda untuk beristirahat sejenak setelah terlalu dibebani dengan tugas-



tugas kognitif. Hipotesis ini berargumen bahwa anak-anak yang lebih muda masih memiliki kapasitas kognitif yang belum sempurna, sehingga manfaat dari melakukan konsentrasi kepada suatu tugas yang menuntut adanya kemampuan kognitif akan menurun setelah sekian waktu dibandingkan pada anak-anak yang lebih tua.

#### 5) *Rough-and-tumble Play*

Jenis bermain ini mulai meningkat frekuensinya sejak dari usia *toddler*, memuncak pada usia akhir sekolah dasar, dan kemudian menurun frekuensinya. Anak lelaki lebih menyukai hal ini dibandingkan anak perempuan, terutama *play fighting*.

Tabel 2.3 Perbedaan Play Fighting dan Real Fighting

KRITERIA	PLAY FIGHTING	REAL FIGHTING
Ekspresi wajah	Tersenyum, tertawa.	Memperlihatkan ketidaksukaan, menangis.
Pengendalian diri	Menendang dan memukul yang tidak keras ataupun tidak melakukan kontak fisik.	Menendang dan memukul dengan keras ataupun melakukan kontak fisik.
Pembalikan peran	Secara sengaja bersedia beralih menjadi “yang di atas” ataupun “yang dikejar”.	Ingin menjadi “yang di atas” ataupun “yang mengejar” pihak lain.
Sikap menghadapi awal dan akhir	Memulai dengan mengundang pihak lain dan diakhiri dengan melanjutkan permainan atau aktivitas lain secara bersama-sama.	Memulainya dengan menantang pihak lain dan diakhiri dengan berpisah dengannya.

Sumber : Brian Hopkins, Ronald G. Barr, George F. Michel, Philippe Rochat, 2005

Kebanyakan anak dapat membedakan antara *play fighting* dan *real fighting*. Dalam suatu studi yang dilakukan terhadap anak-anak di Inggris dan Italia memperlihatkan bahwa mereka dapat secara akurat di dalam membedakan hal tersebut dengan melihat kaset video, dengan mengabaikan kebangsaan dari pelaku dalam kaset tersebut.





Selama masa sekolah dasar, hanya sekitar 1% dari *rough-and-tumble play* yang akhirnya berubah menjadi *real fighting*. Apabila banyak guru yang berpendapat bahwa jumlah tersebut seharusnya 30%, hal ini disebabkan mereka menyamaratakan semua anak didiknya. Padahal para guru tersebut lebih mendasarkan pendapatnya tersebut kepada para "*rejected children*" (yakni, anak-anak yang tidak disukai oleh kawan-kawan sebayanya), dimana mereka seringkali merespons *rough-and-tumble play* secara agresif, sehingga menimbulkan masalah yang harus ditangani para guru.

Pada awal masa remaja, terlihat perubahan yang terjadi pada jenis bermain ini, dimana dominasi/status menjadi hal penting di dalam memilih rekan bermain maupun teman, sehingga berisiko besar untuk mengubah *play fighting* menjadi *real fighting*. Bahkan pada masa remaja, *rough-and-tumble play* dapat digunakan untuk membangun ataupun memelihara dominasi pada kelompok usia sebaya (*peer group*).

### c. Tahap Perkembangan Bermain

#### 1. *Exploratory Stage*

Hingga bayi berumur sekitar 3 bulan, jenis bermainnya terutama berupa melihat orang dan obyek di sekitarnya dan melakukan usaha acak untuk meraih obyek yang ada dihadapannya. Kemudian bayi akan mulai memegang dan memeriksa obyek-obyek berukuran kecil. Setelah bayi dapat merangkak ataupun berjalan, maka ia akan mulai memeriksa semua obyek yang ada di dalam jangkauannya.

#### 2. *Toy Stage*

*Toy play* dimulai pada tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Mulanya bayi hanya akan memeriksa mainannya. Antara umur 2-3 tahun, ia mulai membayangkan bahwa mainannya dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Setelah anak berkembang daya intelektualnya, ia akan memandang mainannya sebagai benda mati, dan hal ini



akan menghilangkan ketertarikannya kepada mainan tersebut. Setelah memasuki sekolah, kebanyakan anak akan menganggap *toy play* sebagai “*baby play*”.

### 3. *Play Stage*

Setelah anak bersekolah, jenis bermainnya akan meningkat. Mulanya ia akan terus bermain sendiri dengan mainannya. Namun, ia akan juga mulai tertarik dengan *game*, olahraga, hobi, dan bentuk bermain lainnya yang sudah lebih bersifat dewasa.

### 4. *Daydream Stage*

Ketika anak mendekati masa puber, ia akan mulai kehilangan ketertarikan pada aktifitas bermain yang sebelumnya ia nikmati dan mulai menghabiskan banyak waktu bermainnya dengan melamun. Anak yang berada dalam masa puber akan menganggap dirinya disalahpahami dan diperlakukan secara tidak tepat oleh orang lain.

## d. **Bermain bagi Anak**

Kegiatan belajar pada anak-anak selalu dilakukan melalui bermain. Pada usia kanak-kanak, fungsi bermain mempunyai pengaruh yang besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar dari perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar berbentuk aktivitas bermain. Kegiatan bermain bayi-bayi dan anak-anak kecil lebih tepat jika disebut sebagai usaha mencoba-coba dan melatih diri.

Gerak-gerak permainan anak disebabkan oleh kelebihan tenaga yang terdapat pada dirinya, dan di kemudian hari digerakkan oleh dorongan belajar guna melatih semua fungsi jasmani dan rohani. Dengan bermain-main, anak secara tidak sadar melatih segenap fungsi dan melakukan eksperimen-eksperimen tertentu, bereksplorasi sambil menguji kesanggupannya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan



tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main, akan memberikan dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan di kemudian hari.

#### **e. Teori tentang Permainan**

Beberapa teori tentang arti dan nilai permainan adalah sebagai berikut:

##### **1. Teori Rekreasi**

Teori ini dikembangkan oleh Schaller dan Lazarus (Jerman) antara tahun 1841 dan 1884.

“Permainan adalah kesibukan rekreatif sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup.”

##### **2. Teori Pemunggaan (disebut juga Teori Kelebihan Tenaga)**

Teori ini dikembangkan oleh Herbert Spencer (Inggris).

“Permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya energi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak yang menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan.”

##### **3. Teori Atavistik**

Teori ini dikembangkan oleh Stanley Hall (Amerika).

“Permainan merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan), yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya.”

##### **4. Teori Biologis**

Teori ini dikembangkan oleh Karl Groos (Jerman), yang kemudian diikuti oleh Maria Montessori.

“Permainan mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup dan terhadap hidup itu sendiri.”

Menurut William Stern, bagi anak permainan sama pentingnya dengan taktik dan manuver-manuver dalam peperangan bagi orang dewasa. Menurut Profesor Buytendijk (Belanda) yang



mempunyai pandangan murni biologis, “Permainan merupakan bentuk kelahiran dorongan-dorongan hidup.”

#### 5. Teori Psikologi Dalam

“Permainan merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa.”

Dalam situasi bermain, terdapat dua faktor penting, yaitu:

- a. fantasi
- b. kebebasan

Meskipun terdapat aturan-aturan bermain yang harus dipatuhi, namun dalam setiap permainan pasti terdapat dimensi kebebasan dan kemungkinan-kemungkinan baru.

#### 6. Teori Fenomenologis

Teori ini dikembangkan oleh Kohnstamm (Belanda).

“Permainan merupakan satu fenomena atau gejala yang nyata yang mengandung unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yaitu tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri.”

Dalam suasana permainan tersebut terdapat faktor:

- a. kebebasan
- b. harapan
- c. kegembiraan
- d. ikhtiar
- e. siasat untuk mengatasi hambatan serta perlawanan

Arti dan nilai permainan bagi anak menurut teori fenomenologis:

- 1) Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak, yaitu sarana untuk memperkenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan tersebut tumbuh rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.



- 2) Dengan permainan dan situasi bermain, anak dapat menguji dan mengukur kemampuan serta potensi sendiri. Anak belajar menguasai macam-macam benda serta belajar memahami sifat-sifat benda dan peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya.
- 3) Dalam situasi bermain anak bisa menampilkan fantasi, bakat-bakat, dan kecenderungannya.
- 4) Dalam permainan setiap anak menghayati bermacam-macam emosi. Anak merasakan kegairahan dan kegembiraan, serta tidak secara khusus mengharapkan prestasi-prestasi.
- 5) Permainan menjadi alat pendidikan karena permainan memberika rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan kepada diri anak.
- 6) Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- 7) Dalam bermain anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan.

#### **f. Bentuk Permainan**

Bentuk permainan dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

##### **1. Permainan gerakan**

Pada mulanya, bayi bermain-main sendiri untuk melatih gerakan dan anggota tubuh dengan melakukan bermacam-macam manipulasi. Kemudian saat usianya bertambah, anak melakukan gerakan-gerakan dan olah tubuh dengan bermain bersama dengan teman sepermainannya.

##### **2. Permainan memberi bentuk**

Kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan yang destruktif, dengan jalan meremas-remas, mencabik-cabik, membelah-belah, dan lain-lain. Lambat laun anak dapat memberikan bentuk lebih konstruktif pada macam-macam materi yang diberikan.





### 3. Permainan ilusi

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan paling menonjol, misalnya menjadikan sebuah sapu sebagai kuda tunggangan. Permainan meniru juga termasuk dalam jenis permainan ini, misalnya bermain ibu-ibuan atau dokter-dokteran. Dalam permainan tersebut, anak memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguhan oleh fantasi anak.

Permainan merupakan alat pengeksresi jiwa yang paling efisien dan tinggi nilainya karena di dalam permainan tersebut terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan.

Menurut Froebel, permainan bisa memberikan pada anak kesempatan bergiat untuk memuaskan dorongan sibuk dan melaksanakan/merealisasi fantasinya. Froebel mementingkan fantasi, kegembiraan dan kebebasan untuk waktu sekarang di dalam setiap permainan. Sebaliknya, Maria Montessori paling mengutamakan kegiatan melatih panca indera dan semua fungsi-fungsi untuk persiapan kerja di masa mendatang.

## 2.3 Tinjauan Pendekatan “*Beyond Centers And Circle Time*” (BCCT)

### 2.3.1 Latar Belakang Lahirnya Pendekatan BCCT

Metode BCCT lahir dari serangkaian pembahasan di *Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT)* di Florida, Amerika Serikat. CCCRT meramu kajian teoritik dan pengalaman empirik dari berbagai pendekatan, seperti *Montessori*, *Highscope*, *Head Start*, dan *Reggio Emilia*. CCCRT dalam kajiannya telah diterapkan di *Creative Pre School* selama lebih dari 33 tahun.

Di Indonesia, BCCT pertama kali diadaptasi oleh lembaga PAUD berlatarbelakang Islam. Pimpinan TK Istiqlal Jakarta, Nibras binti OR Salim pernah terbang langsung ke CCCRT untuk melakukan riset selama 3 bulan.



*BCCT* merupakan metode yang dianggap paling ideal untuk diterapkan di Indonesia. Selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, metode tersebut juga dapat membantu mengoptimalkan kecerdasan anak. *BCCT* diyakini mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelligence*) melalui bermain yang terarah. *Setting* pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri. Metode ini jelas berbeda dengan pembelajaran di masa lalu yang menghendaki murid mengikuti perintah, meniru, atau menghafal.

Selain pendekatan *BCCT*, terdapat beberapa metode lainnya yang digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini, seperti:

- a. Pendekatan *Montessori* yang dikembangkan oleh Maria Montessori (1870-1957).
- b. Pendekatan *Bank street* yang dikembangkan oleh Lucy Sprague Mitchell, Caroline Pratt, Harriet Johnson (1878-1967).
- c. Pendekatan *High Scope* yang dikembangkan oleh David Waikart (1960-an).
- d. Pendekatan Kreatif Kurikulum yang dikembangkan oleh Diane Dodge (1978-sekarang).
- e. Pendekatan *Regio Emilio* yang dikembangkan oleh Loris Malguzzi (akhir perang dunia ke 2-sekarang).
- f. Pendekatan Proyek yang dikembangkan oleh Lilian Katz.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, metode apapun yang akan digunakan harus mengedepankan prinsip "Pembelajaran yang sesuai dengan Perkembangan Anak/*DAP* (*Developmentally Appropriate Practice*)" dengan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Seluruh aspek anak saling terkait satu dengan lainnya dan saling mempengaruhi.
- b. Perkembangan memiliki urutan yang runtut.
- c. Setiap anak memiliki proses perkembangan yang berbeda.
- d. Pengalaman sebelumnya mempengaruhi perkembangan.
- e. Proses perkembangan sesuatu yang dapat diperkirakan menuju ke arah yang lebih kompleks, terorganisasi dan terinternalisasi.



- f. Perkembangan dan pembelajaran dipengaruhi oleh konteks budaya dan sosial yang beragam.
- g. Anak sebagai pembelajar yang aktif.
- h. Perkembangan dan pembelajaran dipengaruhi oleh kematangan secara biologis dan lingkungan.
- i. Bermain sebagai alat bagi anak dalam menunjukkan tahap perkembangannya.
- j. Perkembangan anak akan lebih meningkat jika anak diberikan kesempatan untuk melatih keterampilan yang baru dan meningkatkan keterampilan yang sudah dimilikinya sekarang.
- k. Anak memiliki beragam cara untuk belajar dan mencari tahu serta memiliki berbagai cara untuk menunjukkan apa yang diketahuinya.
- l. Anak akan lebih mudah belajar jika anak merasa aman dan nyaman.

Lahirnya Pendekatan *BCCT* didasarkan pada teori-teori berikut ini:

- a. Teori Maslow tentang Kebutuhan Manusia

Inti: Membantu anak terpenuhi kebutuhan fisik, non fisik dan membangun konsep diri positif.

Aplikasi:

- Pendidikan yang holistik dengan layanan peningkatan gizi dan kesehatan.
- Menciptakan atmosfer lingkungan yang aman, nyaman, menghargai, memahami keunikan individu dan membolehkan anak berkreasi.

- b. Teori Erikson (Teori Psikososial)

Inti: Membangun konsep diri anak, memotivasi anak untuk bereksperimen, eksplorasi dan membangun motivasi intrinsik.

Teori Erikson meliputi 8 tahap perkembangan manusia. Setiap tahap terdiri atas tugas-tugas perkembangan yang unik yang menghadapi seseorang pada sebuah krisis yang harus dihadapi.



Tahap-tahap perkembangan manusia tersebut adalah:

1) Tahap kepercayaan versus ketidakpercayaan (tahun pertama)

Aplikasi:

- Mengembangkan hubungan positif setiap anak.
- Membangun jadwal konsisten.
- Menginformasikan rencana dan hal-hal yang akan dilakukan.

2) Tahap otonomi versus malu dan ragu-ragu (masa bayi usia 1-3 tahun)

Aplikasi:

- Menata lingkungan dan alat main yang memungkinkan anak menggunakan dan menyimpan kembali alat main.
- Menyediakan alat dan bahan main yang mendukung dan menantang kemampuan anak.
- Membantu anak mengekspresikan perasaannya saat main pembangunan.
- Mendukung anak dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya.
- Memotivasi anak untuk membangun kemampuan *start* dan *finish*.

3) Tahap inisiatif versus rasa bersalah (masa kanak-kanak awal usia 3-5 tahun)

Aplikasi:

- Menyediakan kesempatan untuk memilih mainan.
- Menyediakan bahan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan daya kreativitasnya.
- Membolehkan anak secara bebas melakukan eksplorasi terhadap lingkungan.
- Mengizinkan anak untuk kotor selama bermain.

4) Tahap kerja keras versus bersalah (masa kanak-kanak tengah dan akhir usia 6-10 tahun)

5) Tahap identitas versus kebingungan identitas (masa remaja usia 10-20 tahun)

6) Tahap keintiman versus isolasi (masa dewasa awal usia 20-30 tahun)



7) Tahap generatifitas versus stagnasi (masa dewasa tengah usia 40-50 tahun)

8) Tahap integritas versus keputusasaan (masa dewasa akhir usia 60 tahun keatas)

c. Teori Neuroscience

Inti:

- Perkembangan dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan (*nature and nurture*).
- Otak manusia berkembang sebagai hasil pengalaman belajar.
- Struktur otak dibentuk dan diperkuat dengan belajar yang berulang.
- Emosi berpengaruh dalam proses belajar.
- Nutrisi, kesehatan dan kegiatan fisik mempengaruhi kemampuan belajar.
- Otak memiliki sensitifitas yang sangat tepat untuk pembelajaran.

Aplikasi:

- Semua anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang kaya dari lingkungan yang mendukung.
- Anak didukung untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru dengan *densitas* (ragam/jenis main) yang bisa dipilih dan *intensitas* (waktu yang dibutuhkan) untuk main yang cukup.
- Lingkungan dan iklim belajar harus menyenangkan.
- Aktifitas di luar ruangan yang memungkinkan anak bergerak leluasa merupakan hal yang penting.
- Perkembangan kemampuan sosial, bahasa dan musik merupakan keterampilan penting yang anak pelajari selama usia dini.

d. Teori Piaget tentang Perkembangan Kognitif

Inti: Anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dirinya dan melalui 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu:

1) Tahap sensorimotor (sejak lahir sampai usia 2 tahun)

Bayi membangun pemahaman dengan mengoor-dinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik, dan





mengalami kemajuan dari tindakan refleks sampai mulia menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.

2) Tahap praoperasional (usia 2 sampai 7 tahun)

Anak mulai menjelaskan dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

3) Tahap operasional kongkrit (usia 7 sampai 11 tahun)

Tahapan ini anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian kongkrit dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

4) Tahap operasional formal (usia 11 sampai dewasa)

Tahapan ini merupakan tahapan melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis dan logis.

Bahwa tahap perkembangan anak usia dini adalah sensorimotor-paoperasional dan berpikir logis dan *reasoning* (pemikiran).

Aplikasi:

- Memberi banyak kesempatan untuk bereksplorasi dengan obyek kongkrit.
- Menyediakan alat dan bahan dengan beragam warna, bentuk, ukuran, untuk menghitung, klasifikasi, membandingkan dan urutan.
- Menata alat main sesuai dengan bentuk, ukuran.
- Mengembangkan bahasa dengan cara mendeskripsikan benda sesuai dengan yang dirasakan indra (kertas ini ringan, berat, kecil, kecil-besar, dan lain-lain).

e. Teori Vigotsky tentang perkembangan Sosial

Inti: Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Interaksi sosial anak dengan orang dewasa yang lebih etrampil serta teman sebaya adalah penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif, juga dapat ditingkatkan lewat pijakan (*scaffolding*) yang tepat.



Aplikasi:

- Menciptakan lingkungan kelas sebagai kumpulan masyarakat yang mendukung interaksi sosial.
- Menjadi modeling, motivator dan fasilitator bagi anak.
- Membangun hubungan dengan semua anak dalam kelompok atau dengan anak secara perseorangan.
- Guru atau orang dewasa harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk memberi pijakan yang tepat bagi anak.
- Observasi dan dokumentasi apa yang anak lakukan dan katakan merupakan cara yang sangat penting dalam memahami perkembangan setiap anak sebagai dasar untuk memberikan pijakan.

f. Teori Gardner tentang Kecerdasan Majemuk

Inti: Setiap manusia mengembangkan keterampilan yang penting untuk cara hidupnya, baik itu seorang pedagang, pelaut, penari, dokter, guru, dan lain-lain. Mereka akan menggunakan caranya masing-masing untuk meningkatkan keterampilannya.

Aplikasi:

- Menghargai perbedaan kemampuan anak sebagai kecerdasan anak.
- Menyediakan kesempatan bagi anak untuk memilih kegiatan main yang sesuai dengan minat bakatnya.
- Menggunakan area sebagai interaksi kegiatan dengan dilengkapi bahan dan alat main yang beragam.

g. Teori Sara Smilansky tentang Jenis Main dan Perkembangan Kemampuan Main Anak Berdasarkan Jenis Main

Inti:

- *Fungsional*/sensorimotor
- *Constructive*/pembangunan
- *Dramatic play*/ main peran
- Permainan dengan aturan

Aplikasi:

- Menyediakan bahan dan alat main yang beragam untuk mendukung tiga jenis main.



- Mendukung gagasan anak dengan mendeskripsikan apa yang dilakukan anak dan mengajukan pertanyaan untuk merangsang anak memikirkan apa yang sedang, telah dan akan dilakukannya.
- Memperbolehkan anak untuk bermain sesuai dengan aturan yang dibuatnya untuk mengembangkan kemampuan kerjasama.

h. Teori Urie Bronfenbrenner tentang Ekologi

Inti: Perkembangan dipengaruhi oleh 5 sistem lingkungan, berkisar dari 5 konteks kasar mengenai interaksi langsung dengan orang-orang hingga konteks budaya berdasar luas.

Sistem-sistem tersebut adalah:

- 1) Mesosistem : hubungan antara pengalaman di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.
- 2) Ekosistem : pengalaman dalam lingkungan sosial lain.
- 3) Makrosistem: budaya dimana seseorang tinggal.
- 4) Kronosistem: pembuatan pola kejadian lingkungan dan transisi sepanjang kehidupan, contoh kejadian perceraian yang dialami oleh orangtua anak.

Aplikasi:

- Interaksi dengan keluarga dan pendidik di sekolah.
- Bercerita pengalaman di rumah saat di sekolah dan bercerita pengalaman di sekolah saat di rumah.
- Pengalaman kerjasama dengan teman sebaya.
- Melibatkan orangtua sebagai partisipan dalam keputusan sekolah.
- Melibatkan orangtua dengan anak mereka dalam aktivitas belajar di rumah.

i. Teori Montessori

Tujuan pembelajaran dari model Montessori adalah perkembangan anak secara individual serta menitikberatkan pada keterampilan intelektual secara umum seperti pengembangan konsentrasi, keterampilan mengamati, urutan, koordinasi kesadaran dalam melakukan persepsi, keterampilan berbahasa, keterampilan membaca dan menulis, serta kesadaran memahami tingkatan



urutan. Jadi menurut Montessori, anak belajar mata pelajaran secara khusus. Sedangkan peran utama pendidik dalam model Montessori adalah memperagakan bagaimana suatu alat digunakan dan bagaimana suatu tugas diselesaikan.

#### Belajar menurut Montessori

Pada filsafat Montessori terdapat beberapa pengertian yang mendasar yang saling terkait satu sama lain, yaitu:

- *“Absorbent Minds”*

adalah hal yang sangat penting dalam falsafah Montessori. Umumnya beredar suatu pengertian bahwa anak tidak melakukan apapun yang bersifat mental selama anak berada pada tahapan usia bayi. Tetapi Montessori percaya bahwa meskipun masih bayi, mereka telah mengabsorpsi stimulan lingkungan walaupun secara tidak sadar, dan selanjutnya akan sadar bersamaan dengan berkembangnya usia.

- *“The Prepared Environment”*

adalah lingkungan pembelajaran yang disusun guna terjadinya pengembangan pengertian-pengertian tertentu dalam diri anak. Dalam hal ini pendidik mempunyai tanggungjawab terhadap lingkungan pembelajaran peserta didiknya dengan memilih dan menyusun alat-alat belajar sehingga memungkinkan proses pembelajaran.

- *“Auto Educations”*

adalah kemampuan anak untuk mengorganisasikan pemikiran sendiri apabila dikaitkan dengan kegiatan tertentu. Pendidik bertanggungjawab menyediakan materi pelajaran sedemikian rupa sehingga menimbulkan pengalaman yang bersifat logis. Anak perlu mendapatkan kesempatan mengamati kemudian melakukan sesuatu.

#### Aplikasi Teori Montessori

Dalam mengaplikasikan Teori Montessori, dipergunakan alat-alat yang dibagi menjadi 4 kategori, yaitu:



- Materi pengembangan keterampilan yang dipergunakan sehari-hari dan kemampuan yang bersifat sensoris, seperti mandi, memakai baju, membersihkan lantai, dan sebagainya. Kegunaan dari keterampilan ini adalah untuk menumbuhkan disiplin diri, kemandirian, dan kepercayaan diri.
- Materi mengembangkan fungsi sensoris yang dirancang guna memperluas fungsi indera untuk mengembangkan kecerdasan, contohnya berbagai macam tekstil dengan berbagai macam kualitas.
- Materi akademis, antara lain berupa huruf-huruf yang dapat dipindahkan, dapat ditempel di papan.
- Materi artistik yang bernilai budaya membantu anak untuk belajar menyukai dan menghargai musik dan belajar mengontrol gerakan tangan dan kaki. Anak diajarkan tentang irama dan melodi, serta mengenal dan memainkan alat musik.

j. Teori Robi Care dengan Teori Neo-Piagetian

Teori ini didasarkan pada Teori Jean Piaget, karenanya teori ini disebut teori Piagetian.

Inti: Belajar adalah meningkatkan kemampuan untuk memecahkan persoalan (*problem solving*). Menurut Care, anak adalah pemecah masalah (*problem solver*) yang senantiasa memecahkan persoalan.

Ada dua cara untuk memecahkan masalah;

- *Heuristic*, yaitu belajar dengan cara coba-coba (*trial and error*).
- *Algoritmic*, yaitu belajar didasarkan atas pikiran yang mendasar terhadap pengetahuan, ketika gagal ia akan mencari strategi agar berhasil.

Aplikasi:

- Menyediakan balok unit untuk kegiatan main pembangunan.
- Menyediakan *puzzle* untuk latihan memecahkan masalah.
- Mengadakan kegiatan sains untuk mengetahui hukum sebab-akibat.
- Menyediakan obeng kecil untuk membuka skrup mainan yang sudah rusak.





k. Teori Jerome Bruner

Inti: Bahwa anak mulai belajar dari kongkrit ke abstrak melalui 3 tahapan, yaitu:

- Tahap *Enactive*, yaitu anak berinteraksi dengan obyek berupa benda, orang dan kejadian. Dari interaksi ini anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Hal tersebut yang menyebabkan anak usia 2-3 tahun akan banyak bertanya “Apa itu...?” jika melihat sesuatu.
- Tahap *Iconic*, yaitu anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Misalnya anak diberi kartu domino yang terdapat gambar bulatan 2 dan 3, maka ia akan mengatakan jumlah bulatan pada kartu tersebut adalah 5.
- Tahap Simbolik Usia 4-5 tahun, yaitu tahap anak mulai mengembangkan konsep. Misalnya, tulisan “papa” merupakan konsep yang artinya ayah; gelas dan susu, anak akan tahu cara minum dengan gelas.

Aplikasi:

- Mengajak anak untuk berjalan-jalan melihat lingkungan, pendidik menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh anak.
- Menyediakan kartu domino, biji-bijian, kerikil, dan sebagainya, untuk mengenalkan simbol angka serta konsep pengurangan, penjumlahan dan pembagian.
- Menyediakan berbagai kartu kata agar mengetahui makna dari kata tersebut.
- Menyediakan berbagai peralatan makan dan minum.

l. Teori David Ausabel dengan Teori Belajar Bermakna (*Meningful Learning*)

Inti: Bahwa hal-hal yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru dalam skema pengetahuan yang telah dimiliki. Teori ini sangat dekat sekali dengan inti pokok Teori Konstruktivisme.



Ciri-ciri belajar bermakna:

- Terdapat kaitan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajari.
- Anak memiliki kebebasan memilih bakat, minat, dan cara belajar yang berbeda-beda.
- Kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa menyusun pemahaman sendiri; anak bukan wadah yang kosong yang dengan mudah pendidik menuangkan apa saja ke dalamnya. Otak anak ibarat lilin yang harus dinyalakan agar mampu menerangi dirinya.

Aplikasi:

- Pendidik harus menghubungkan apa yang dipelajari anak dengan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga harus ada pijakan sebelum main agar menumbuhkan pengetahuan baru kepada anak.
- Menggunakan tema dasar pembelajaran yang telah direncanakan dengan memberi kebebasan memilih sub-tema dalam lingkup tema dasar yang sama.
- Dalam pengamatan bermain digunakan *looking* (memperhatikan apa yang dilakukan anak), *naming* (menyebutkan apa yang dilihat), *questioning* (menanyakan apa yang ingin dilakukan anak), *commanding* (memancing untuk memperluas gagasan anak), *acting* (memberi kesempatan kepada anak untuk berbuat; jika anak belum dapat melakukannya dapat memberi pemodelan).

m. Teori Albert Bandura

Inti: Anak belajar perilaku sosial (bekerjasama), *sharing* (berbagi), atau perilaku negatif, seperti berkelahi, bertengkar dan menyerang. Bandura juga mengidentifikasikan belajar dengan menjadikan perilaku orang lain sebagai model yang dikenal dengan "Teori *Learning by Modeling*."

Aplikasi:

- Menyediakan sentra bermain peran.



- Pendidik dan orangtua harus menjadi model yang baik bagi anak karena anak senang menirunya.
- Memberikan berbagai cerita atau kisah orang-orang yang sholeh, cerdas, serta sukses.

n. Teori Sigmund Freud tentang Psikoanalisis

Teori yang menggambarkan perkembangan sebagai suatu yang biasanya tidak sadar (di luar kesadaran) dan diwarnai oleh emosi. Perilaku hanyalah sebuah karakteristik permulaan, dan bahwa pemahaman yang sebenarnya mengenai perkembangan hanya didapat dengan menganalisis makna simbol perilaku dan kerja pikiran yang dalam.

Tahapan perkembangan menurut Freud:

- Tahap *Oral* (0-1½ tahun)  
Kesenangan bayi pada sekitar mulut.
- Tahap *Anal* (1½-2 tahun)  
Tahap kesenangan terbesar anak melibatkan anus atau fungsi pembuangan yang dihubungkan dengannya. Dalam teori Freud latihan otot anal dapat menurunkan ketegangan.
- Tahap *Phellic* (3-6 tahun)  
Tahap kesenangan berfokus pada alat kelamin.
- Tahap *Aedipus Latency* (6-masa puber)  
Anak menekankan seluruh minat seksual dan mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual.
- Tahap *Genital* (mulai dari masa puber dan seterusnya)  
Tahap kebangkitan seksual; sumber kesenangan seksual sekarang terdapat pada seseorang di luar keluarga. Freud percaya bahwa konflik yang tidak terpecahkan dengan orangtua muncul selama masa remaja. Jika konflik tersebut dapat dipecahkan, maka seseorang mampu mengembangkan hubungan cinta matang dan mampu bertindak secara mandiri sebagai seorang individu yang dewasa.



### 2.3.2 Pengertian Pendekatan *BCCT*

Pengertian Pendekatan *BCCT* atau dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai Pendekatan Sentra dan Lingkaran (Senling) diuraikan sebagai berikut:

1. Model Sentra dan Lingkaran adalah model penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; dan (4) pijakan setelah main.
2. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.
3. Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu: (1) main sensorimotor atau fungsional; (2) main peran; dan (3) main pembangunan.
4. Saat lingkaran adalah saat dimana guru/kader/pamong duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.

### 2.3.3 Prinsip Pendekatan *BCCT*

Prinsip-prinsip dalam penerapan *BCCT* yaitu:

1. Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik.
2. Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan guru/kader/pamong dalam bentuk 4 jenis pijakan.



3. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri.
4. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi: (1) guru/kader/pamong menata lingkungan main sebagai pijakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak; (2) ada guru/kader/pamong yang bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas dulu (waktu untuk penyesuaian); (3) semua anak mengikuti main pembukaan dengan bimbingan guru/kader/pamong; (4) guru/kader/pamong memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran/pembiasaan antri; (5) anak-anak masuk ke kelompok masing-masing dengan dibimbing oleh guru/kader/pamong yang bersangkutan; (6) guru/kader/pamong duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman sebelum main; (7) guru/kader/pamong memberi waktu yang cukup kepada anak untuk melakukan kegiatan di sentra main yang disiapkan sesuai jadwal hari itu; (8) selama anak berada di sentra, secara bergilir guru/kader/pamong memberi pijakan kepada setiap anak; (9) guru/kader/pamong bersama anak-anak membereskan peralatan dan tempat main; (10) guru/kader/pamong memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran; (11) guru/kader/pamong duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman setelah main; (12) guru/kader/pamong bersama anak-anak makan bekal yang dibawanya (tidak dalam posisi istirahat); (13) kegiatan penutup; (14) anak-anak pulang secara bergilir; (15) guru/kader/pamong membereskan tempat dan merapikan/mengecek catatan-catatan dan kelengkapan administrasi; (16) guru/kader/pamong melakukan diskusi evaluasi hari ini dan rencana esok hari; (17) guru/kader/pamong pulang.
5. Mempersyaratkan guru/kader/pamong dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini.





6. Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.

#### **2.3.4 Keunggulan Pendekatan *BCCT***

*BCCT* diarahkan untuk membangun pengetahuan anak yang digali oleh anak itu sendiri. Anak didorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan, sedangkan pendidik berperan sebagai perancang, pendukung, dan penilai kegiatan anak. Pembelajarannya bersifat individual, sehingga rancangan, dukungan, dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan setiap anak.

Dalam praktik *BCCT*, seorang guru bertanggungjawab atas 7-12 siswa saja, sehingga guru lebih dapat memantau perkembangan siswa. Semua tahapan perkembangan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga guru mempunyai panduan dalam penilaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas, dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan (*scaffolding*).

Setiap anak memperoleh dukungan untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri, tanpa harus takut membuat kesalahan. Setiap tahap perkembangan bermain anak dirumuskan secara jelas, sehingga dapat menjadi acuan bagi pendidik melakukan penilaian perkembangan anak.

Penerapan metode *BCCT* juga tidak bersifat kaku. Metode tersebut dapat saja dilakukan secara bertahap, sesuai situasi dan kondisi setempat. Lingkungan bermain yang bermutu untuk anak usia dini setidaknya mampu mendukung 3 jenis main yang dikenal dalam penelitian anak usia dini.

#### **2.3.5 Main Sensorimotor, Main Peran, dan Main Pembangunan**

##### **1. Main Sensorimotor**

Sensorimotor dapat dilihat saat anak menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak bermain dengan benda untuk membangun



persepsi. Anak sangat perlu memiliki pengalaman sensorimotor karena anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

Main sensorimotor merupakan respon paling sederhana. Gerakan pada main sensorimotor lebih diarahkan pada makna, misalnya anak memegang, mencium, atau menendang. Main sensorimotor menjadi penting karena diyakini dapat mempertebal sambungan antar *neuron*. Main sensorimotor juga dianggap memenuhi kebutuhan anak untuk selalu aktif bereksplorasi dan bereksperimen.

## 2. Main Peran

Main peran disebut juga main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Dalam main peran, anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki. Fungsi main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, sebab anak mampu menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku berpura-pura.

Main peran memungkinkan anak memroyeksikan diri ke masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan. Main peran diyakini menjadi terapi bagi anak yang mengalami traumatik.

Main peran terdiri dari main peran mikro dan main peran makro. Pada main peran mikro, anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda-benda berukuran kecil, contohnya kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil. Sedangkan pada main peran makro, anak diajak memainkan tokoh dengan menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya), contohnya anak memakai baju dan menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai mobil-mobilan atau binatang.

## 3. Main Pembangunan

Main pembangunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi karya nyata. "Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan,



mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali” (Piaget dalam Handoko).

Ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus dan juga berkembangnya kognisi ke arah berpikir operasional, serta membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari. Contoh bahan main dalam main pembangunan berupa bahan pembangunan yang terstruktur, seperti balok unit, balok berongga, balok berwarna, *lego*, *puzzle*, cat, pulpen, dan pensil.

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan memulainya dengan kegiatan sensorimotor. Anak diminta memegang dan membawa bahan main pembangunan sampai mereka mengerti penggunaannya. Ketika anak menguasai bahan-bahan dan anak meningkat keterampilan motorik halusnya, hasil Karya anak semakin nyata.

Pada metode *BCCT*, untuk setiap harinya anak-anak diperbolehkan memilih serangkaian kegiatan main yang menyediakan kesempatan bagi mereka untuk terlibat dalam main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan.

#### **2.4 Tinjauan Pendekatan “*Beyond Centers And Circle Time*” (*BCCT*) secara Arsitektural**

Secara arsitektural, *BCCT* diwujudkan melalui perancangan ruang kelas dalam bentuk sentra-sentra dengan tema-tema yang berbeda, misalnya sentra alam, sentra bermain peran (mikro/makro), sentra rancang bangun, sentra persiapan, sentra imtaq, sentra seni dan kreativitas, sentra musik dan olah tubuh, sentra IT, dan lain-lain, yang masing-masing dapat memberikan suasana yang berbeda selama proses belajar. *BCCT* dilaksanakan dengan menerapkan sistem *moving class*, yaitu berpindah setiap hari dari satu sentra ke sentra lain secara bergiliran.



### 2.4.1 *Moving Class*

#### a. Pengertian

*Moving class* merupakan sistem belajar-mengajar yang bercirikan siswa yang mendatangi guru di kelas. Konsep *moving class* mengacu pada pembelajaran kelas yang berpusat pada siswa (*student-centered*) untuk memberikan lingkungan yang dinamis sesuai dengan bidang yang dipelajarinya. Dengan *moving class*, pada saat mata pelajaran berganti, maka siswa akan meninggalkan kelas menuju kelas yang lainnya sesuai dengan mata pelajaran yang dijadwalkan. Dengan demikian, siswa yang mendatangi guru dan bukan sebaliknya.

Keunggulan dari sistem *moving class* adalah para siswa lebih mempunyai waktu untuk bergerak, sehingga siswa tidak bosan dan selalu segar untuk menerima pelajaran. Sementara para guru dapat menyiapkan materi terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran.

Selain dipengaruhi oleh faktor genetik, kemampuan belajar anak-anak juga sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Anak-anak akan tumbuh dengan baik jika mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar yang didukung lingkungan yang dirancang secara cermat dengan menggunakan konsep yang jelas. Untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bereksplorasi, mencipta, berpikir kreatif, dan mengembangkan kemampuan lain yang dimiliki siswa, sekolah perlu menerapkan berbagai model pembelajaran yang dikelola dengan sistem *moving class*. Sistem ini sangat sesuai diterapkan dalam pendidikan dengan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

#### b. Tujuan Penerapan *Moving Class*

Tujuan penerapan *moving class* adalah:

1. Memfasilitasi siswa yang memiliki beraneka macam gaya belajar baik visual, auditori, dan khususnya kinestetik untuk mengembangkan dirinya.
2. Menyediakan sumber belajar, alat peraga, dan sarana belajar yang sesuai dengan karakter mata pelajaran.



3. Melatih kemandirian, kerjasama, dan kepedulian sosial siswa.  
Hal ini dikarenakan dalam *moving class* mereka akan bertemu dengan siswa lain, bahkan dari jenjang yang berbeda setiap ada perpindahan kelas atau pergantian mata pelajaran.
4. Merangsang seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan siswa (*multiple intelligence*).
5. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran:
  - a. Proses pembelajaran melalui *moving class* akan lebih bermakna karena setiap ruang/laboratorium mata pelajaran dilengkapi dengan perangkat-perangkat pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Jadi setiap siswa yang akan masuk suatu ruang/laboratorium mata pelajaran sudah dikondisikan pemikirannya pada mata pelajaran tersebut.
  - b. Guru mata pelajaran dapat mengkondisikan ruang/laboratoriumnya sesuai dengan kebutuhan setiap pertemuan tanpa harus terganggu oleh mata pelajaran lain.
6. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu pembelajaran.  
Guru mata pelajaran tetap berada di ruang/laboratorium mata pelajarannya, sehingga waktu guru mengajar tidak terganggu dengan hal-hal lain.
7. Meningkatkan disiplin siswa dan guru
  - a. Guru akan dituntut datang tepat waktu, karena kunci setiap ruang/laboratorium dipegang oleh masing-masing guru mata pelajaran.
  - b. Siswa ditekankan oleh setiap guru mata pelajaran untuk masuk tepat waktu pada saat pelajarannya.
8. Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat variasi metode dan media pembelajaran yang diaplikasikan dalam kehidupan siswa sehari-hari.
9. Meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan bersikap terbuka pada setiap mata pelajaran.
10. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.





### c. Kelemahan Penerapan *Moving Class*

Meskipun memiliki keunggulan yang akan berdampak positif bagi siswa, sistem *moving class* juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

1. Pengadaan jumlah kelas yang banyak beserta dengan peralatannya akan membutuhkan biaya yang lebih banyak dibandingkan dengan kelas tunggal, sehingga biaya pendidikannya juga menjadi lebih tinggi.
2. Perpindahan kelas membutuhkan waktu tersendiri, sehingga menuntut kedisiplinan guru dan siswa agar tidak terlambat dan tidak mengurangi waktu belajar.
3. Perubahan jadwal akan sangat berpengaruh pada kelancaran pelaksanaan proses belajar.